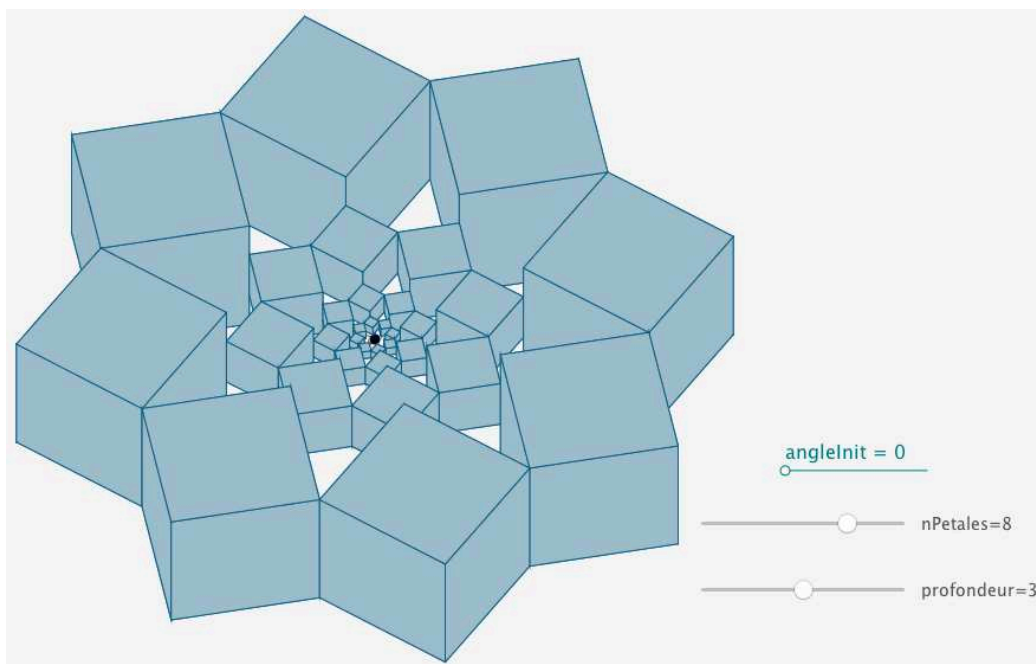


Objectifs : programmation avec CaRMetal

* Utiliser la **tortue 3D**

* **programmer par récursivité (option)**



Exercice 1 :

Construire le motif 3D ci-dessus.

Le nombre de rayons et le nombre de cubes par rayon sont contrôlés par des curseurs non dynamiques.